

**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : DKV 5
PROGRAM STUDI : ~~D3~~ / S1*
NAMA DOSEN PENGAMPU : R. Hadapiningrani K., M.Ds
SEMESTER : GANJIL / ~~GENAP~~ *

Learning Outcome

A. Primer

Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan/ mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata (PP7)

B. Sekunder

Mampu bersikap kritis & peka menangkap fenomena DKV dengan metode yang tepat sehingga mampu melakukan penelitian untuk menghasilkan artikel ilmiah yang dapat dipublikasikan (KU11)

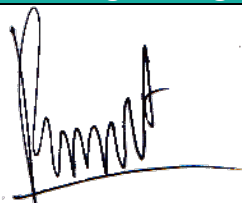
Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan (KK9)

Mampu membuat karya DKV sebagai solusi permasalahan yang terjadi dalam masyarakat, didukung dengan akurasi data dan analisis data yang tepat sesuai dengan kaidah keilmuan, sebagai wujud implementasi "Kreativitas Untuk Perubahan Positif." (KU15)

*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
DKV 5	SP707	Mata Kuliah Pengetahuan	4	7	02 Oktober 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 R. Hadapiningrani K., M.Ds		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP7	Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan/ mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata			
	KU11	Mampu bersikap kritis & peka menangkap fenomena DKV dengan metode yang tepat sehingga mampu melakukan penelitian untuk menghasilkan artikel ilmiah yang dapat dipublikasikan			
	KK9	Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan			
	KU15	Mampu membuat karya DKV sebagai solusi permasalahan yang terjadi dalam masyarakat, didukung dengan akurasi data dan analisis data yang tepat sesuai dengan kaidah keilmuan, sebagai wujud implementasi "Kreativitas Untuk Perubahan Positif."			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan satu permasalahan utama branding dan promosi desa wisata atau UMKM lokal berdasarkan akurasi data lapangan yang tepat.				

	CPMK-2	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan konsep branding visual (identitas visual, key message) serta solusi media DKV yang kreatif dan inovatif sebagai respons terhadap permasalahan yang teridentifikasi. Mahasiswa mampu memproduksi karya DKV (digital/cetak/video) secara profesional, merealisasikan implementasi di lapangan (sosialisasi dan penyerahan), serta mendemonstrasikan akuntabilitas desain sebagai solusi permasalahan.
	CPMK-3	
	CPMK-4	
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah DKV 5 mempelajari bagaimana mengidentifikasi, menganalisis, menyelesaikan permasalahan dalam masyarakat khususnya UMKM dan Pariwisata menggunakan media yang tepat dengan solusi kreatif desain komunikasi visual untuk memecahkan masalah	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar DKV 5 & Peran DKV dalam <i>Social Impact</i> 2. Konsep Place Branding, Teknik Riset Kualitatif (Wawancara, Observasi) 3. Analisis Studi Kasus, <i>Design Thinking</i> 4. Etika Pengabdian, Finalisasi <i>Scope of Work</i> 5. Analisis Data Primer (Wawancara & Observasi) 6. <i>Moodboard, Visual Identity</i>, Konseptualisasi DKV 7. Finalisasi Karya (Digital & Cetak) 8. Implementasi, Sosialisasi dan Penyerahan Karya DKV 9. Teknik Penulisan Laporan Proyek	
Pustaka	1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D 3. Sandra M – Advertising	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Microsoft Word, Power Point, zoom, whatsapp 2. Perangkat Keras : Laptop	
Team Teaching	Dian Prajarini, S.T., M.Eng. R. Hadapiningrani K., M.Ds.	
Mata Kuliah Syarat	DKV 1, DKV 2, DKV 3, DKV 4	

MI NG GU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	(C2) Mahasiswa mampu menjelaskan kontrak kuliah dan peran DKV sebagai solusi sosial.	Ketepatan penjelasan tujuan dan output mata kuliah.	Kriteria: Pemahaman konsep dasar. Bentuk: Observasi & Diskusi Kelas.	Ceramah & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Kontrak Kuliah, Peran DKV dalam <i>Social Impact</i> .
2	(C3) Mahasiswa mampu mengembangkan instrumen riset kualitatif (wawancara, observasi) yang tepat.	Kelengkapan dan relevansi instrumen riset dengan potensi desa.	Kriteria: Kelayakan riset awal. Bentuk: Penilaian Dokumen (Proposal Riset).	FGD, <i>Sharing Studi Kasus</i> . Waktu Perkuliahan: 50 menit x 4 (SKS)	Konsep <i>Place Branding</i> , Teknik Riset Kualitatif (Wawancara, Observasi).
3	(C4) Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus dan merumuskan pendekatan desain yang tepat.	Ketajaman analisis studi kasus <i>branding</i> dan penentuan <i>design brief</i> awal.	Kriteria: Kritis, Logis. Bentuk: Presentasi Kelompok & Rubrik Analisis.	<i>Case Study Analysis</i> , Diskusi Kritis. Waktu Perkuliahan: 50 menit x 4 (SKS)	Analisis Studi Kasus, <i>Design Thinking</i> .
4	(C3) Mahasiswa mampu merencanakan dan memfinalisasi <i>scope of work</i> serta logistik <i>live in</i> .	Kelengkapan administrasi dan <i>timeline</i> pelaksanaan.	Kriteria: Kelayakan implementasi. Bentuk: Laporan Kesiapan Live In.	<i>Coaching & Role Play</i> . Waktu Perkuliahan: 50 menit x 4 (SKS)	Etika Pengabdian, Finalisasi <i>Scope of Work</i> .
5	(C4) Mahasiswa mampu menganalisis data lapangan dan merumuskan <i>design brief</i> yang fokus.	Perumusan satu masalah <i>branding</i> utama yang didukung data primer.	Kriteria: Akurasi data. Bentuk: Laporan Analisis Awal (Pendampingan 1).	<i>Coaching Lapangan</i> . Waktu Perkuliahan: 50 menit x 4 (SKS)	Analisis Data Primer (Wawancara & Observasi).
6	(C6) Mahasiswa mampu menciptakan konsep branding (visual identity, key message) yang terukur dari data riset.	Kekuatan visual, orisinalitas, dan relevansi konsep <i>branding</i> .	Kriteria: Kreativitas, Relevansi.	<i>Coaching Lapangan</i> . Waktu Perkuliahan:	<i>Moodboard</i> , <i>Visual Identity</i> , Konseptualisasi DKV.

			Bentuk: Dokumen Konsep Karya (Pendampingan 2).	50 menit x 4 (SKS)	
7	(C3 & C6) Mahasiswa mampu mengembangkan dan menghasilkan master file desain hingga siap produksi.	Kualitas teknis, estetika, dan kesiapan <i>master file</i> desain.	Kriteria: Kualitas teknis. Bentuk: Presentasi Final Design (Pendampingan 3).	<i>Coaching</i> Lapangan. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Finalisasi Karya (Digital & Cetak), Kontrol Kualitas.
8	(P4 & P5) Mahasiswa mampu mengimplementasikan karya DKV dan mensosialisasikan penggunaannya kepada masyarakat.	Bukti implementasi fisik/digital dan transfer pengetahuan (<i>knowledge transfer</i>).	Kriteria: Fungsionalitas. Bentuk: Berita Acara Serah Terima (Pendampingan 4).	<i>Coaching</i> Lapangan. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Implementasi, Sosialisasi dan Penyerahan Karya DKV
9	(C3) Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi lengkap dan draft laporan awal.	Kelengkapan dokumentasi foto/video dan struktur <i>draft</i> laporan Bab 1-3.	Kriteria: Kelengkapan. Bentuk: Laporan Progres Mandiri.	<i>Self-Study</i> Mandiri. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Sistematika Laporan Pengabdian.
10	(C5 & C3) Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil implementasi dan menuliskan Pembahasan Laporan secara komprehensif.	Ketajaman analisis hasil dan pembahasan yang didukung data.	Kriteria: Analisis, Argumentasi. Bentuk: Self-Correction Laporan Bab 4.	<i>Self-Study</i> Mandiri. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Teknik Penulisan Hasil & Pembahasan.
11	(C6 & C3) Mahasiswa mampu menyintesis dan menyusun Bab Kesimpulan serta Saran yang berfokus pada dampak.	Kualitas simpulan yang menjawab masalah dan saran yang berfokus pada keberlanjutan.	Kriteria: Sintesis, Kritis. Bentuk: Self-Correction Laporan Bab 5.	<i>Self-Study</i> Mandiri. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Teknik Penulisan Kesimpulan & Refleksi.
12	(C3) Mahasiswa mampu mengintegrasikan Laporan dan Portofolio sesuai standar akademik.	Kesesuaian format dan integrasi visual dalam narasi laporan.	Kriteria: Kepatuhan Format. Bentuk: Draft Laporan Lengkap.	<i>Self-Study</i> Mandiri. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Standar Penulisan Akademik DKV.
13 - 14	(C4 & C4) Mahasiswa mampu menganalisis substansi laporan berdasarkan kaidah keilmuan,	Ketepatan revisi substansi, kekuatan argumentasi serta keterbacaan,	Kriteria: Kualitas Akhir.	<i>Self-Study</i> Mandiri. Waktu Perkuliahan:	<i>Peer Review</i> Mandiri dan Finalisasi Format.

	serta memperbaiki finalisasi teknis (format, tata bahasa) laporan.	kerapian, dan bebas dari kesalahan teknis.	Bentuk: Laporan dan Portofolio Final Siap UAS.	2 x 50 Menit x 4 (SKS)	
15	(C5) Mampu mempertahankan dan mengevaluasi keseluruhan proyek (proses, hasil, dan laporan).	Kelengkapan dokumen akhir, kualitas Portofolio, dan pertanggungjawaban ilmiah.	Kriteria: Akuntabilitas Proyek. Bentuk: Pengumpulan Laporan Akhir & Portofolio Karya.	UAS (Pengumpulan Mandiri). Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Pengumpulan Final Laporan Pengabdian Akhir & Portofolio Karya Desain.

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	Kehadiran dan partisipasi aktif	10	Kehadiran, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan saat di kelas maupun saat Live-in
2	Hasil Proyek	Progress & Final Design	40	Kualitas Riset, Kualitas Konsep, Kualitas Desain Akhir, Implementasi/Fungsionalitas di Lapangan
		Portofolio Karya Desain	30	Kompilasi seluruh output desain yang diserahkan dan diimplementasikan di desa (Visual, Digital, Blueprint
3	Kognitif/Pengetahuan	Laporan Proyek	20	UAS berupa Laporan Proyek mulai dari Sistematika, Kedalaman Analisis, Akurasi Data, dan Refleksi Kritis